

Alice nos bancos da escola: o trabalho com a personagem em *Inanimate Alice*

Ana ALBUQUERQUE E AGUILAR

Universidade de Coimbra

anasalbuquerque@gmail.com

Sumário

1. Persona(gem)

2. Alice

2.1. Alice³

2.2. *Prosopon*

2.3. *Animus – Anima*

Provided by EPrints Coimbra



Metadatos, citation and similar papers at core.ac.uk

4. Notas

5. Bibliografia

1. Persona(gem)

Characters are suited to be seen as quasi-autonomous phenomena: not whole works, not single signs but mostly showing sufficient cohesion to be considered as somewhat independent fictional entities.

Henriette Heidbrink, "Fictional Characters in Literary and Media Studies. A Survey of the Research"

A ontologia da personagem é discutida desde a Antiguidade Clássica, em reflexões que remontam a Platão e a Aristóteles. A sua dependência e ligação à ação (por processo diegético ou mimético) estão refletidas na própria etimologia da palavra, visto que *persona* designa, em latim, a *máscara* usada pelo ator para cobrir o seu rosto e se transfigurar em outra coisa que não o ser humano individualizado que é, mas uma personagem de um drama. Através de um processo metonímico, a palavra latina passou a designar a *personagem*, o *carácter* e o *papel* desempenhado pelo ator (e, na evolução para as línguas românicas, deu origem a *pessoa*, *persona* ou *personne*, matéria que tem ocupado a psicologia e a psicanálise). Embora não caiba no escopo do presente artigo fazer uma arqueologia dos estudos sobre a personagem, é importante assinalar que as definições estruturalistas e narratológicas, com uma abordagem discursiva ou semiótica, não apresentam modelos de análise suficientemente abrangentes para o estudo da narrativa contemporânea ou de personagens criadas para o/no mundo digital, que nos interessa particularmente, como é o caso de *Inanimate Alice*. Jannidis (2009), Heidbrink (2010), Reicher (2010) ou Reis (2015) são unânimes no que respeita à necessidade de criação de um novo modelo para seres que não se reduzem à simples existência no papel. Apresentando uma visão crítica relativamente às abordagens desde a Antiguidade Clássica até à contemporaneidade, passando por Propp, Greimas, Forster, Campbell, Barthes ou Genette, os autores referidos fazem uma revisão da literatura que, embora distinta em cada um dos estudos, é produtiva.

Na verdade, em 2005, em “On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology”, já Marie-Laure Ryan apontava para as limitações que os modelos baseados na linguagem têm no cenário contemporâneo: “the main problem facing the transmedial study of narrative is to find an alternative to the language-based definitions that are common fare in classical narratology” (2005, 4)¹. Ora, repensar a narrativa implica, obviamente, repensar todas as categorias a ela associadas.

Assim, apontam-se novas direções, numa perspectiva de criação de um modelo único de análise, independente do meio em que a personagem nasce ou para o qual, eventualmente, migra. Entende Heidbrink que tal acontecerá

by combining on the one hand refined modes of material observation – be it in structuralist, formalist, semiotic, phenomenological, or hermeneutical terms – with psychologically (mainly cognitive and emotional approaches; also social psychology), anthropologically, and socially based approaches (2010, 98).

Numa perspectiva semelhante, o enfoque no mundo criado pelo texto, mas diferente deste, a abordagem cognitivista e o papel do leitor como criador de um modelo mental (numa perspectiva neo-hermenêutica) são as tendências que Jannidis (2009, 18) verifica no atual estado da arte. Na sua própria definição, presente no *Handbook of Narratology*, o acadêmico alemão apresenta uma proposta simplificadora, pelo que mais abrangente: “Character is a text- or media-based figure in a storyworld, usually human or human-like.” (2009, 14)². Nessa mesma obra, na entrada dedicada a “Narration in Various Media”, Marie-Laure Ryan aborda a questão do *meio* para os estudos narratológicos: “For the narratologist, channel-type media are only interesting to the extent that they involve ‘differences that make a narrative difference’ – in other words, to the extent that they function as both conduits and ‘languages’³” (2009, 263-264), o que, se por um lado, aponta para a tradição platônica na

abordagem do meio, por outro, prevê a construção de um modelo de análise independente deste.

A natureza tangível e, simultaneamente, intangível da personagem, a sua capacidade de viver fora da obra, de ser remediada ou transmediada é sintetizada por Henriette Heidbrink, no texto que antecede a citação que serve de epígrafe à primeira parte deste trabalho: “Fictional characters exhibit a certain ambivalence that makes them delicate to catch: On the one hand they are seamlessly integrated into the work they appear in; on the other hand they seem to be easily unhinged from their medial context and therefore possess a certain autonomy” (2010, 68).

É justamente a *autonomia* da personagem que lhe confere uma materialidade que não é apenas discursiva, textual ou mesmo literária. Apoiado em Ingarden, entende Carlos Reis que “elas possuem vida própria e autónoma, relativamente ao mundo ficcional que as acolhe, e também uma sobrevida que transcende a do seu autor” (2015, 34). Esta é também a posição de Heidbrink⁴ e de Reicher⁵, sendo com base neste pressuposto que esta estudiosa apresenta um modelo de análise da personagem em contexto de serialidade que nos interessa particularmente, dada a natureza da obra *Inanimate Alice*.

Ora, a série em questão nasceu do guião de Ian Harper para um filme, cuja protagonista, Alice, era uma jovem adulta, *designer* de jogos. Numa tentativa criativa de divulgar a ideia, Harper comissionou uma prequela à escritora Kate Pullinger e ao artista digital Chris Joseph. Não nos esqueçamos de que, em 2005, o Facebook e o YouTube estavam nos seus primórdios e os artistas procuravam na rede novas formas de expressão e de divulgação. Assim, uma das obras de literatura eletrónica mais reconhecidas e premiadas⁶ nasceu de uma estratégia de *marketing*, que tinha como objetivo despertar o interesse para o filme (cf. Pullinger, 2015). Logo aqui percebemos a capacidade que a personagem tem não apenas de migrar de meio, mas também de, à semelhança do ser humano, ter uma infância e

uma juventude, sofrendo modificações operadas pelo tempo, mas também pelo espaço. A vida própria de Alice Field tem resistido e prosperado não apenas nos seis episódios principais, mas também no mais recente episódio de *franchise*, *Perpetual Nomads*, que, criado por Andy Campbell e Mez Breeze, estará disponível em 2018, no qual o meio torna a alterar-se, dado que avançamos para a realidade virtual, para uma experiência de imersão do leitor/utilizador. O mesmo acontece com os episódios intersticiais⁷, criados por Lorri Hopping, ou até mesmo com os **textos e obras criados pelos alunos a partir da personagem**. Este é um claro exemplo da personagem que, entidade autónoma, é transferida para outro meio, e que “transcende [a vida] do seu autor”.

Numa aproximação ao trabalho com a personagem Alice, há dois modelos interessantes que podem ser úteis na sua análise e também em contexto educativo. Começamos pela proposta de Marie-Laure Ryan que, recolhendo dados em experiências de *gaming*, propõe um modelo que entende adequado ao meio digital. Seguindo a terminologia de Wolf (2005), *Inanimate Alice* é uma narrativa transmédia, mas também de referência intermedial, na medida em que o *gaming* é tematizado na narrativa. Partindo da tipologia de Aarseth, Ryan mostra como diferentes tipos de interatividade permitem diferentes possibilidades ao nível dos temas da narrativa e do enredo, criando duas dicotomias: interatividade interna/externa e exploratória/ontológica, que, combinadas, oferecem quatro possibilidades de análise (Ryan, 2001). Na verdade, em alguns momentos da obra, Alice encaixa-se nestas categorias, mas rapidamente percebemos a fugacidade da personagem a etiquetas estanques. Olhando para os episódios 1 a 5, e entendendo, como Reicher (2010, 131-132), que cada episódio funciona como um capítulo, encontramos, maioritariamente, uma interatividade externa, embora a obra seja narrada na primeira pessoa. No entanto, nos episódios 1, 4 e 5 (nestes dois últimos, se optarmos pelo modo de jogo), assumimos o controlo da personagem, respetivamente, na fotografia de flores silvestres para enviar ao pai, na busca da saída de um labirinto e na fuga de supostos

perseguidores, de *skate*, pelo canal da cidade, o que parece significar que a interatividade é interna. O mesmo não acontece, por exemplo, no episódio 2, quando temos de resolver um quebra-cabeças de uma bicicleta, ou no episódio 5, quando jogamos o “Jogo da Gravidade”, ambos criações de Alice Field, pois somos instanciados, enquanto leitores/utilizadores, a fazê-lo, pela própria personagem-narradora. O mesmo sucede na dicotomia interatividade exploratória/ontológica, pois, se ela se assume maioritariamente como pertencente à primeira categoria, a verdade é que a recolha de todas as matrioscas, no episódio 3, é condição *sine qua non* para avançar na narrativa, tal como as já referidas peripécias do labirinto ou da fuga de *skate*, o que significa que estamos já no domínio da interatividade ontológica. No entanto, a metaficcionalidade da obra nem sempre nos permite recorrer a estas categorias. Exemplo acabado são os jogos já referidos, “Canal Chase” e “Matrioshka”, pois, por um lado, são criações de Alice no seu *player*, ou seja, *mise en abîme* da ficção dentro da ficção, sendo jogados nesse dispositivo, assumindo o leitor/utilizador o papel da personagem, que, aqui, funciona como avatar. Todavia, os objetos e temas destes jogos refletem os problemas que a personagem enfrenta e fundem-se com a narrativa ela mesma, sendo essenciais para a sua prossecução. Dito de outro modo, o leitor/utilizador assume o papel de Alice, para jogar um jogo que ela criou, mas que, como, simultaneamente, corresponde a uma peripécia narrativa, não é jogado no *player*, mas na própria interface de leitura. De outro modo ainda, o leitor/utilizador torna-se um avatar de Alice, invertendo os papéis ontológicos de leitor/utilizador e personagem. Embora, como verificámos, este modelo não funcione plenamente, pode constituir um bom ponto de partida de abordagem em sala de aula, sobretudo com crianças e jovens, levando-as a refletir sobre a interatividade e a participação do leitor/utilizador na construção (do sentido) da narrativa, sobretudo quando pensamos que o paradigma de leitura em aula corresponde ao texto impresso.

O outro modelo que pretendemos explorar é proposto por Maria E. Reicher em “The Ontology of Fictional Characters” e que, como já referimos, parte da capacidade de iteração da personagem,

atendendo à potencialidade da serialidade e ao modo como, nas diferentes iterações, mesmo com alterações radicais do meio, continuamos a identificá-la. Deste modo, defende a autora que a identidade da personagem seja analisada apenas a partir das propriedades internas da mesma, excluindo as externas. Assim, podemos afirmar que, quanto aos predicados internos, Alice tem as suas características intrínsecas, sendo a sua vontade de se tornar uma criadora de jogos de sucesso e a sua atitude perante o perigo ou aparente perigo, provavelmente, as mais marcantes. Quanto aos predicados externos, podemos dizer que a personagem foi criada por Ian Harper, mas desenvolvida por Kate Pullinger, Chris Joseph, Andy Campbell, Mez Breeze, Lorri Hopping ou pela comunidade educativa que constantemente a recria. Pensando em termos não apenas ontológicos, mas também educativos, esta informação não é relevante para a compreensão da personagem, estando esta posição de acordo com a característica da *autonomia* desenvolvida *supra*.

Afastados que estão os predicados externos, podemos pensar a serialidade, que é, ela própria, um predicado externo. Para tal, Reicher apresenta os conceitos de personagem *máxima* e *submáxima*:

A maximal character c_1 is determined by all of those internal properties that it has in a given story. A sub-maximal character c_2 relative to c_1 has a subset of the set of c_1 's internal properties. The proposed solution for the problem of character identity across distinct stories is thus as follows: A maximal character of a story s_1 cannot be identical to a maximal character of a distinct story s_2 . Yet, a sub-maximal character of s_1 may be identical to a sub-maximal character of s_2 .

(Reicher, 2010, 132).

Ora, é este o padrão seguido nos diferentes episódios de *Inanimate Alice*, sendo a maior alteração ao nível da iteração a idade da protagonista. Pensado em termos didáticos, este é um conceito

percebido pelos alunos, na medida em que compreendem facilmente que determinadas características ou atitudes da personagem estão diretamente relacionadas com a sua idade em cada um dos episódios (oito anos no primeiro e dezasseis anos no quinto). E se, por vezes, Alice revela uma maturidade muito diferente do expectável para a sua idade física, como quando, no episódio 5, reflete sobre a imanência da Arte e a criação artística, também isso é facilmente compreensível pelos jovens através de um dos seus predicados internos mais evidentes: a precocidade. Na verdade, no que respeita à construção desta personagem digital, estamos mais próximos do que imaginamos dos clássicos. Se, na *Poética*, Aristóteles nos alerta para que “[...] as palavras e os atos de uma personagem de certo caráter devem justificar-se por sua verosimilhança e necessidade [...]” (2000, 28), Horácio, na *Arte Poética*, aconselha os Pisões do seguinte modo: “Deves fazer ressaltar os caracteres de cada idade, e não deve faltar propriedade às naturezas, que com os anos variam” (2012, vv. 156-157).

Avancemos, agora, para a figura de Alice. Sigamo-la até à toca do coelho.

2. Alice

Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, ‘and what is the use of a book,’ thought Alice, ‘without pictures or conversation?’

Lewis Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland*

2.1. Alice³

O antropónimo “Alice”, sobretudo em contexto artístico-literário, não é usado inconscientemente. A sua utilização ressoa imediatamente ecos da obra de Lewis Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland*, clássico da literatura (infantil) que possui uma enorme permeabilidade à citação e à iterabilidade. Na verdade, mesmo uma leitura mais superficial de *Inanimate Alice* nos permite estabelecer algumas relações entre as protagonistas de ambas as obras que vão além da evidente homonímia. Destacamos a idade das personagens no início das aventuras (sete e oito anos, respetivamente), o seu espírito imaginativo e criativo, e a tendência para, sozinhas, depararem com problemas que exigem esforços que ultrapassam a sua condição de crianças.

Refletindo sobre as diversas iterações da Alice de Carroll, Voigts-Virchow entende que “Alice may be not so much constrained by the first Alice narrative provided by Lewis Carroll, but by narrative fatigue – an exhaustion of viable spin-offs. She, however, (1) has become a permanent presence due to frequent adaptation, and (2) does in fact frequently change her shape” (Voigts-Virchow, 2014, 74).

No caso específico de *Inanimate Alice*, postula o autor tratar-se de uma versão antiessencialista e que Alice, agora Alice Field, é uma “Everygirl” (*idem*, 71). Entendemos que esse efeito de proximidade e de identificação é alcançado não apenas pelas situações e peripécias que a personagem vive, mas também por nunca vermos o seu rosto, assunto que abordaremos mais à frente.

Este diálogo intertextual, que já adivinhávamos na versão original e nas seis traduções disponíveis do primeiro episódio (espanhol, francês, italiano, alemão, japonês e indonésio), é acentuado por um gesto performativo e metaficcional introduzido apenas na versão portuguesa, cuja tradução resulta do projeto “*Inanimate Alice: Tradução de Literatura Digital em Contexto Educativo*”, do Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra, coordenado por Ana Maria Machado.



Episode 1: China, "Ming".



Episode 1: China, "Ming".

Em primeiro lugar, são evidentes as melhorias gráficas, pois os doze anos que separam o lançamento do primeiro episódio (2005) e a versão portuguesa (2017) foram marcados por uma multiplicidade de avanços no que respeita à tecnologia digital. Em segundo lugar, notamos que a pilha de livros, agora não figurativa, contém diversos títulos, mas esbatidos e tornados ilegíveis. Em terceiro lugar, a única lombada legível, a da versão francesa *Alice au Pays des Merveilles*, aprofunda não só a *mise en abîme* intertextual, mas também sugere

um gesto autorreflexivo relativamente ao ato de tradução, visto que não foi apenas a transposição linguística que o original sofreu, mas também uma tradução ao nível do código, desde a barra de menu lateral, às imagens, ao posicionamento do texto relativamente à imagem.

2.2. *Prosopon*

Em grego, πρόσωπον significa “rostos”, passando posteriormente a designar a “pessoa”, sendo também um vocábulo associado à “personagem”. Significa isto que, etimologicamente, reconhecemos a pessoa ou a personagem, que é o que neste momento nos interessa, através do rosto. Em *Inanimate Alice*, nunca vemos o rosto da protagonista. Esta característica atravessa, justamente, todas as iterações da personagem, dos episódios centrais aos intersticiais, passando pela representação da personagem nos sítios didáticos e nas redes sociais. Atendendo ao conceito já explorado de Reicher, podemos afirmar que a não visibilidade do rosto é, com efeito, um dos predicados internos da personagem. Na verdade, se estivéssemos no domínio do texto impresso, talvez esta característica não fosse sequer causa de reflexão, embora a imagem se associe ao livro infantojuvenil, frequentemente ilustrado, mas, tratando-se de uma narrativa multimodal, em que a imagem é uma das suas muitas camadas de sentido, o efeito de estranhamento aumenta, como sugere Ana Maria Machado (2015). Se pensarmos que, como Voigts-Virchow (2014, 69), “The Alice books themselves are iconotexts”, e que há todo um universo estético de base iconográfica construído em torno da personagem (do qual as ilustrações vitorianas de John Tenniel, a personagem animada da Disney e a caracterização de Tim Burton são as mais poderosas), percebemos que, perante uma hiperabundância de representação, o facto de nunca termos visto o rosto de Alice Field talvez nos aproxime mais dela.

Efetivamente, esta marca da obra nasceu de um acaso, como explica

a própria Kate Pullinger, no artigo “*Inanimate Alice* – How We Accidentally Created a Digital Story for Schools” (2015, 216):

Tight budgets meant that when we were first working on the visual look of episode one, we considered paying to use still photographs of actors and later we considered animating the characters but decided against both these things. This was one of our first lucky accidents: it has become clear to us that an important aesthetic feature of *Inanimate Alice* is that Alice herself is never represented visually on screen. The fact that she remains off-screen throughout renders this hybrid form of storytelling closer to that of reading a book, where it falls upon the reader to imagine the main character’s appearance throughout the text, unlike watching a film. This aspect, combined with the first person narrative voice, draws the reader into Alice’s world, allowing readers to identify with Alice, to place themselves in the story as they do when reading a book.

Neste sentido, a obra contraria uma das funções que Marie-Laure Ryan atribui à imagem em narrativas multimodais:

Yet still pictures also have their narrative strengths, when compared to language: they can give a far better idea of the spatial configuration of the storyworld; they can suggest emotions through facial expressions and body language; and they can show beauty directly, rather than naming the property and leaving its specific representation to the reader’s imagination

(Ryan, 2009, 273).

No sentido em que não liberta o leitor da carga cognitiva de simulação de dados sensoriais (*idem*, 278), obrigando-o a construir a imagem mental de Alice, num processo descrito por Mendelsund (2014), *Inanimate Alice* aproxima-se do texto impresso, alimentando o desejo voyeurista do leitor de ver a personagem, tal como é tematizado no projeto *The Composites*, de Brian J. Davis⁸.

Na verdade, este processo não é novo. Na Antiguidade Clássica, em contexto dramático, os atores não mostravam o seu rosto, mas usavam uma máscara que correspondia a um tipo de personagem. Significa isto que o espetador não acedia às emoções através do rosto nem associava um rosto a uma personagem. Mesmo na narrativa, o jogo de ocultação da identidade com o leitor/ouvinte é um *topos* literário, sendo Ulisses o exemplo máximo dessa técnica. Recordemos apenas a ocultação ou a negação do seu nome (“Ninguém”) e, por conseguinte, da sua identidade, no episódio do ciclope Polifemo, ou a ocultação do rosto, também como forma de ocultação da identidade, no país dos Feácios ou na chegada a Ítaca.

O sucesso que a obra obteve junto do público infantojuvenil, que participa ativamente na criação de histórias inspiradas na série de Ian Harper, com ou sem incentivo dos professores, talvez se deva em parte a este desejo de preencher o vazio relativo ao rosto da personagem, como comprovam muitos dos **exemplos de sua recriação pelos jovens**. *Inanimate Alice* retoma o desejo de Flaubert relativamente a Emma Bovary, de que Carlos Reis nos dá conta:

É claro que Flaubert não pôde, *post mortem*, fazer vigorar a sua recusa: numa edição de 1905, as ilustrações de Alfred de Richemont refiguraram as personagens de Madame Bovary, contrariando assim a preocupação que Flaubert revelava quanto a uma questão crucial: a personagem fixada (termo de Flaubert) numa ilustração (ou numa adaptação teatral, ou numa versão cinematográfica, etc.) como que perde o potencial que possui, enquanto figura ficcional verbalmente modelizada, para suscitar incontáveis leituras e diferentes imagens mentais (Reis, 2015, 32).

2.3. Animus – anima

O dicionário Merriam-Webster define *inanimate* como “not animate”,

“not endowed with life or spirit”, “lacking consciousness or power of motion” ou “not animated or lively”. Recorrendo, uma vez mais, à etimologia, percebemos que *inanimate* provém de *animus*, o sopro vital que caracteriza o ser ou a própria respiração. Ora, sendo Alice caracterizada como *inanimada*, estamos perante o reconhecimento da sua ficcionalidade. No entanto, no episódio 2, ficamos a saber que os amigos a chamam “The Animator”, porquanto criadora de animações digitais, destacando-se delas Brad, o seu duplo, o seu avatar. Ana Maria Machado (2015) chama a atenção para o único rosto que surge completamente figurado na obra: o de Brad, “creating a strange relation between the different levels of fictional existence”. Até mesmo Aysha, a tutora de Alice a quem ela liga por videochamada no episódio 2, surge com a face coberta por um *niqab*. De resto, temos sombras, vultos, reflexos, mas nunca uma figuração reconhecível.

Regressando à tensão criada entre *inanimate* e *animator*, atentemos no sentido dos afixos. O nome da personagem é Alice Field, que reconhecemos pela assinatura dos projetos que cria, qual *sphragis* autoral. No entanto, é-nos apresentada pelo epíteto do título, definidor de carácter. Contudo, este entra em contradição com a alcunha atribuída pelos amigos. Estamos, uma vez mais, no domínio metaficcional, pois Alice, personagem, logo, sem vida, qual Pigmalião, é criadora e modeladora de uma nova personagem, num gesto de autorreflexividade narrativa. Machado (2015) assinala que “Ontologically different from the beginning, the relationship between this pair [Alice e Brad] becomes more complex in the successive episodes.”

É de referir também que, embora inanimada, a personagem-narradora utiliza a primeira e a segunda pessoas, interpelando e envolvendo o leitor/utilizador na obra. Esta opção tem repercussões, como assinala Uri Margolin: “the referents of first- and second-person narratives participate in both story and discourse systems and those of third-person narratives in the story system only” (Margolin, 2009, 363). Esta é uma das características que temos vindo a enumerar que

são facilmente didatizáveis. Os alunos, mesmo os mais novos, conseguem verificar as implicações que a mudança da pessoa verbal no discurso do narrador e dos restantes deícticos que tal operação acarreta.

3. *Inanimate Alice* nos bancos da escola

Teachers have taken us by surprise on many occasions and continue to do so, after all this time.

Ian Harper, “Alice through the looking glass”⁹

Ao longo do texto, foram avançadas algumas propostas de trabalho em torno do conceito de personagem e da leitura da personagem. Este conceito é introduzido pelas *Metas Curriculares de Português*, no domínio da educação literária, logo no 2.º ano de escolaridade. O conceito de narrador é introduzido no 5.º ano, o que significa que, tendo em conta o público-alvo a que *Alice Inanimada* se destina, que Ian Harper aponta como tendo entre os dez e os catorze anos, há uma coincidência que permite uma didatização profícua da obra.

Relativamente a outras pistas de leitura, como o estabelecimento de uma relação intertextual entre a obra de Lewis Carroll e *Alice Inanimada*, que exige uma maior experiência de leitura e complexidade na análise, verificamos que as listas do *Plano Nacional de Leitura* (Martins, 2017) recomendam *Alice no País das Maravilhas* para o 8.º ano, pelo que é possível realizar esse trabalho em sala de aula cumprindo as indicações ministeriais, até este nível de ensino.

A proposta de exploração, com base no primeiro episódio, dos conceitos de *pessoa*, *personagem* e *avatar*, quer pela leitura, quer pela escrita, quer pela expressão plástica foi já efetuada por Bill Boyd, estando disponível gratuitamente [em linha](#). É curioso verificar que, da sua experiência de lecionação de *Inanimate Alice* com alunos do 7.º

ano, Carly Zandstra tenha captado o desejo de ver Alice e, simultaneamente, o estranhamento relativamente à personagem abordado *supra*: “Most notably, there is a strong desire to really know Alice, even at such times as her behaviour and attitudes can be frustrating (here is where I learned why some of the students referred to her as a 'weird little girl')” (Zandstra, 2013, 2).

Mireia Manresa Potrony dá-nos conta da capacidade de alunos de 14-15 anos, participantes no seu estudo, fazerem uma reflexão metaliterária relativamente à personagem-narradora e também de experienciarem verdadeira empatia com ela:

Este es otro de los casos claros [Alice perde-se e fica presa na neve, em Itália – episódio 2] en el que los recursos son muy evidentes y en el que los alumnos no solo ven clara la focalización autodiegética sino que manifiestan su vinculación emocional con la historia. Esta escena es motivo de comentarios en varias ocasiones para ejemplificar la identificación con la protagonista y la inmersión que se produce: “te daban ganas de entrar dentro y de decirle que no se moviera de casa...” “Claro, porque en casa se estaba calentito, con el fuego en el comedor...” “el ruido de su respiración...” “tenía ganas de decirle que no saliera” (Potrony, 2014, 22).

No entanto, também dá conta da frustração e incompreensão de algumas das características proporcionadas pelo hibridismo da obra. Como se afirmou anteriormente, verifica-se referência intermedial (Wolf, 2005) na obra, resultado da gamificação da mesma, em virtude da tematização do jogo na obra. No episódio 2, Alice tem de se vestir adequadamente para enfrentar a neve, só podendo sair de casa quando o leitor/utilizador acaba de lhe vestir todas as peças de roupa adequadas, sendo determinante para a prossecução na narrativa (um caso de interatividade ontológica, portanto). Justamente porque se encaixa na ação narrativa e esta dela depende, os estudantes encararam-na com naturalidade, como fazendo parte da história. Contudo, nesse mesmo episódio, Alice mostra-nos um

quebra-cabeças que desenvolveu no seu *player*, que consiste na construção de uma bicicleta com as cores certas. A prossecução na ação também está dependente do sucesso da operação, todavia, a personagem, uma vez mais sozinha e com saudades dos pais, conta que vai obrigar o pai a resolver o quebra-cabeças. Tratando-se de uma referência projetada para o futuro, os alunos tiveram uma maior dificuldade em entender a sua função, não percebendo o carácter metarreflexivo deste jogo. Na verdade, neste caso particular, a introdução do jogo na obra tematiza a fronteira entre a literatura eletrónica e o *gaming*, cuja existência ou não existência tem sido objeto de estudo numa tentativa de delimitação do campo.

Entende Laura Fleming que “Technologies have allowed us the opportunity to rethink, restructure, and redefine instruction in order to best advance media literacy education for all” (Fleming, 2013, 370), sugerindo a leitura de *Inanimate Alice* em sala de aula. Na Austrália, a série consta já do currículo e, segundo o testemunhos de professores do mundo inteiro que têm trabalhado a obra nas suas aulas¹⁰, os alunos realizam verdadeiras aprendizagens através da mesma, revelando-se também mais motivados nas aulas. Amanda Hovious (2013) afirma que *Inanimate Alice* é um bom exemplo de gamificação, na medida em que apresenta cinco características que favorecem a leitura e a aprendizagem dos alunos, nomeadamente (i) valor endógeno, (ii) narrativa, (iii) *role play*, (iv) assistente virtual (Brad) e (v) escolha (opção de só leitura ou jogo). Conclui a autora que “*Inanimate Alice* can be seamlessly integrated into the curriculum.”, remetendo para o “Inanimate Alice Mind Map Ideas Pack”, disponível através da Teacher’s Edition Suite.

No caso específico de Portugal, espera-se que o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*, homologado em julho de 2017, permita a inclusão de literatura eletrónica no currículo. Também se espera que uma maior aposta do *Plano Nacional de Leitura* na biblioteca digital abra as portas à inclusão de outras obras que não apenas livros digitalizados ou hipertexto, como acontece atualmente. Entende Marie-Laure Ryan que

The affordances of language, pictures, movement, and music complement each other, and when they are used together in multi-channel media, each of them builds a different facet of the total imaginative experience: language narrates through its logic and its ability to model the human mind, pictures through their immersive spatiality and visuality, movement through its dynamic temporality, and music through its atmosphere-creating, tension building and emotional power. The ultimate goal of art is to involve the whole of the embodied mind, the intellect as well as the senses

(Ryan, 2009, 278).

Se este é o objetivo da arte, também o é para o ensino da arte e da literatura. O texto impresso não perde o seu lugar na escola, mas é chegada a hora de outras formas narrativas chegarem aos alunos. E quem sabe se ouviremos menos vezes, por parte deles, a pergunta enfiada de Alice (desta vez, a de Carroll) “and what is the use of a book?”

4. Notas

1. A autora postula uma perspectiva cognitivista, com base na definição de Abbott, porque, justamente, é uma abordagem independente do meio. Entende que: “This position proclaims the fundamentally narrative nature of thought, and it equates our never-ending efforts to make sense of the world and of our lives with a process of ‘emplotting’ or ‘storification’” (2005: 8). (Volver)
2. De notar que Reis (2015) considera também particularmente produtivo o conceito de *figura*, assim como o de *figuração*. (Volver)
3. É importante referir que, neste contexto, o termo *language* tem o sentido de “collection of expressive devices” (2009, 263). (Volver)

4. “Characters indeed emerge within a certain work but they are very likely to be unhitched as autonomous entities and transferred to a different media context” (2010, 103-104). (Volver)
5. “Thus, if the concept of a character is supposed to be interesting and fruitful, it is to be construed in such a way that it is possible for one and the same character to occur in different works and in different stories. Otherwise, the concept of a character threatens to become redundant, to be reducible, in principle, to the concept of a work or at least to the concept of a story” (2010, 117). (Volver)
6. São de destacar a inclusão dos episódios 1 e 4 nos volumes 1 e 2 da *Electronic Literature Collection*, respetivamente, assim como as recentes atribuições de uma Menção Honrosa no Turn on Literature Prize 2017 e a inclusão na *shortlist* do Opening Up Digital Fiction Writing Competition 2017, bem como uma Menção Honrosa no Robert Coover Award 2016. Vide <https://inanimatealice.com/awards/> para os restantes prémios e distinções. (Volver)
7. <http://inanimatealice.edu.au> e <http://inanimatealice.info/journals/>. (Vc)
8. <http://thecomposites.tumblr.com>. Vide também a análise de Carlos Reis do projeto (2015,14-16). (Volver)
9. Entrevista concedida a Bill Boyd autor de diversos guiões pedagógicos de abordagem a Inanimate Alice. Disponível em: <https://literacyadviser.wordpress.com/2014/01/21/alice-through-the-looking-glass/>. (Volver)
10. <https://inanimatealice.com/testimonials/> e <https://inanimatealice.com/classrooms/>. (Volver)

5. Bibliografia

Aristóteles (2000). *Poética*, trad. de Sousa, E. Lisboa: IN-CM.

Boyd, B. (s. d.). "Episode 1: Literacy Resource Pack". The Bradfield Company. Disponível em: <https://inanimatealice.com/wp-content/uploads/2017/05/inanimate-alice-starter-activities-for-teachers.pdf> [Consulta: 22 de novembro de 2018].

_____ (s. d.): "*Inanimate Alice* Mind Map Ideas Pack", Teacher's Edition Suite, The Bradfield Company e Dreaming Methods.

Buescu, H. C. et alii (2015). *Programa e Metas Curriculares de Português do Ensino Básico*. Lisboa: Ministério da Educação e da Ciência. Disponível em: <https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Basico/Metas/Portugues/pmc> [Consulta: 20 de novembro de 2017].

Carroll, L. (1994). *Alice's Adventures in Wonderland*. Londres: Penguin.

Fleming, L. (2013). "Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: *Inanimate Alice* as an Exemplar" em *The Journal of Media Literacy Education*, v. 5, n. 2, pp. 370–377. Disponível em: <http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1124&context=jmle> [Consulta: 20 de novembro de 2017].

Heidbrink, H. (2010). "Fictional Characters in Literary and Media Studies. A Survey of the Research", em *Characters in Fictional Worlds*, Eder, J. et alii (eds.). Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter, pp. 67-110.

Horácio (2012). *Arte Poética*, trad. Fernandes, F. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Hovious, A. (2013). "Exploring *Inanimate Alice*", em *EdTech Digest*. Disponível em: <https://edtechdigest.wordpress.com/2013/10/11/exploring-inanimate-alice/> [Consulta: 10 de dezembro de 2017].

Jannidis, F. (2009). "Character", em *Handbook of Narratology*, Ühn, P. et alii (eds.). Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter, pp. 14-29.

Machado, A. M. (2015). "Fiction character on electronic children literature. The case of *Inanimate Alice*", em *The Child and the Book Conference. Children's Literature: Fractures and Disruptures*, 27 de março de 2015, Universidade de Aveiro.

Margolin, U. (2009): "Narrator", em *Handbook of Narratology*, Ühn, P. et alii (eds.), Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter, pp. 351-369.

Martins, G. (coord.) (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Lisboa: Ministério da Educação. Disponível em: https://dge.mec.pt/sites/default/files/Noticias_Imagens/perfil_do_aluno. [Consulta: 10 de dezembro de 2017].

Mendelsund, P. (2014). *What we see when we read*. Nova Iorque: Vintage Books.

Potrony, M. (2014). "Leer en digital: la interpretación del lector", em *Actas del Simposio Internacional La literatura en pantalla: textos, lectores y prácticas docentes*, Grupo Gretel, Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponível em: http://www.gretel.cat/wp-content/uploads/2016/05/2014_Actas-del-Simposio-internacional-La-literatura-en-pantalla-textos-lectores-y-prácticas-docentes.pdf [Consulta: 10 de dezembro de 2017].

Pullinger K. e C. Joseph (2005). "*Inanimate Alice* – Episode 1: China". The Bradfield Company. Disponível em: <https://inanimatealice.com/adventures/episode-1-china/> [Consulta: 10 de dezembro de 2018].

_____. (2017). "*Alice Inanimada* – Episódio 1: China", trad. Machado, A. M., A. Albuquerque e Aguilar & Anton Stark, The Bradfield Company.

_____, (2006): "*Inanimate Alice* – Episode 2: Italy". The Bradfield

Company. Disponível em:
<https://inanimatealice.com/adventures/episode-2-italy/> [Consulta: 10
de dezembro de 2018].

_____, (2007): "*Inanimate Alice* – Episode 3: Russia". The
Bradfield Company. Disponível em:
<https://inanimatealice.com/adventures/episode-3-russia/> [Consulta: 10
de dezembro de 2018].

_____, (2008): "*Inanimate Alice* – Episode 4: Hometown". The
Bradfield Company. Disponível em:
<https://inanimatealice.com/adventures/episode-4-hometown/>
[Consulta: 10 de dezembro de 2018].

_____, (2015) "*Inanimate Alice* – How We Accidentally Created a
Digital Story for Schools", em *Digital Literature for Children*, Manresa
M. e N. Real, Bruxelas: Peter Lang, pp. 213-220.

Pullinger K. e A. Campbell (2014). "*Inanimate Alice* – Episode 5:
Hometown 2". The Bradfield Company. Disponível em:
<https://inanimatealice.com/adventures/episode-5-hometown-2>
[Consulta: 10 de dezembro de 2018].

Reicher, M. E. (2010). "The Ontology of Fictional Characters", em
Handbook of Narratology, Ühn, P. et alii (eds.). Berlim e Nova Iorque:
Walter de Gruyter, pp. 111-133.

Reis, C. (2015). *Pessoas de Livro. Estudos sobre a
Personagem*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

Ryan, M.-L. (2001). "Beyond Myth and Metaphor – The case of
narrative in digital media", em *Game Studies*, v. 1, n. 1. Disponível
em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> [Consulta: 10 de
dezembro de 2017].

_____, (2005). "On the Theoretical Foundation of Transmedial
Narratology", em *Narratology Beyond Literary Criticism. Mediality,*

Disciplinarity, Meister, J. C. (ed.), Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter, pp. 1-23.

_____ (2009). "Narration in Various Media", em *Handbook of Narratology*, Ühn, P. et alii (eds.), Berlim e Nova Iorque: Walter de Gruyter, pp. 263-281.

Voigts-Virchow, E. (2014). "Anti-Essentialist Versions of Aggregate Alice. A grin without a cat", em *Translation and Adaptation in Theatre and Film*, Krebs, K. (ed.). Nova Iorque: Routledge, pp. 63-79.

Wolf, W. (2005). "Intermediality", em *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Herman, D. et alii (eds). Londres: Routledge, pp. 252-56.

Zandstra, C. (2013). "Bringing *Inanimate Alice* to life in the classroom", em *Words'Worth*, v. 46, n. 1, pp. 1-6. Disponível em: http://www.inanimatealice.edu.au/resources/pdfs/Bringing_Alice_To_Li [Consulta: 12 de dezembro de 2017].